

MIB

ALIEN CRISIS



ACTIVISION



WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

MIB

ALIEN CRISIS

XBOX LIVE.....	2
DAS SPIEL STARTEN.....	3
SPIELMODI.....	3
STEUERUNG.....	4
SO WIRD GESPIELT.....	5
BILDSCHIRMANZEIGEN (HUD).....	7
KUNDENDIENST	9
LIZENZVEREINBARUNG.....	10

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

DAS SPIEL STARTEN

Gratulation! Sie wurden eingeladen, der exklusivsten Eliteagenten-Einheit auf der Welt beizutreten. Sie arbeiten nicht länger im System, für das System oder dagegen -Sie stehen über dem System. Ab jetzt sind Sie einer von "denen", Sie gehören zu den Men in Black.

Men In Black: Alien Crisis ist ein Rail Shooter, der aus der externen Perspektive gesteuert wird und ein Deckungssystem bietet. Machen Sie sich bereit für spannende Schusswechsel, rasante Verfolgungsjagden, verdeckte Infiltrationen und knallharte Ermittlungen. Kurz gesagt: Erleben Sie den actiongeladenen Alltag eines MIB-Agenten.

SPIELMODI

STORY – Tauchen Sie ein in die Geschichte von Peter Delacoeur, einem Kunstdieb und Verschwörungstheoretiker, der auf ein intergalaktisches Mysterium stößt, das ihn in eine völlig neue Welt voller Gefahren und Intrigen versetzt!

VR-MISSIONEN – Wählen Sie eine von 6 Schusswechsel-Missionen in der virtuellen Realität und lassen Sie Ihre Punkte in Online-Ranglisten eintragen. Bei jeder Herausforderung gibt es eine Zielpunktzahl/-zeit, mit der Sie die nächste Herausforderung freischalten können. Ihre Leistung wird mit bis zu 5 Sternen bewertet. In den Herausforderungen stehen Ihnen die Waffen zur Verfügung, die Sie im Story-Modus freigeschaltet haben. Kommen Sie also zurück, wenn neue Waffen freigeschaltet wurden, um ihre bisherige Punktzahl zu überbieten!

VR-KOOP-MODUS – Agenten arbeiten am besten im Team. Wählen Sie Splitscreen-Koop-Herausforderungen für 2 Spieler oder messen Sie sich abwechselnd mit bis zu 3 anderen Spielern, um zu ermitteln, wer die meisten Punkte in den Herausforderungsleveln erzielt. Versuchen Sie, Punktekombos von anderen Spielern abzuschließen, um ihnen die Punkte zu stehlen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

WICHTIGE INFORMATIONEN, DAMIT IHRE TOP SHOT ELITE KORREKT FÜR IHR ENTERTAINMENT-GERÄT KONFIGURIERT IST.

- Anders als bei bisherigen Top Shot Elite-Spielen ist es nicht notwendig, die Zielvorrichtung zu benutzen. Bitte halten Sie die Top Shot Elite in einer bequemen Position und zielen Sie, indem Sie den Zielcursor auf dem Bildschirm bewegen.
- Stellen Sie im Spiel ein, ob sich die Sensorleiste ober- oder unterhalb Ihres Fernsehers befindet, indem Sie im Hauptmenü auf die Gameplay-Optionen zugreifen (HAUPTMENÜ > OPTIONEN > GAMEPLAY > POSITION DER SENSORLEISTE).
- Die Empfindlichkeit beim Zielen kann in den Gameplay-Optionen angepasst werden (HAUPTMENÜ > OPTIONEN > GAMEPLAY > ZIELEMPFINDLICHKEIT). Bei einer höheren Empfindlichkeit ist ein geringerer Aktionsbereich erforderlich, um den Cursor zu bewegen. Achten Sie darauf, dass der gesamte Bildschirm frei ist und Sie sich problemlos bewegen können.
- Die Entfernung zum Bildschirm sollte idealerweise mindestens 1,85 Meter betragen.
Bei größeren Bildschirmen kann eine größere Entfernung oder höhere Empfindlichkeit erforderlich sein.

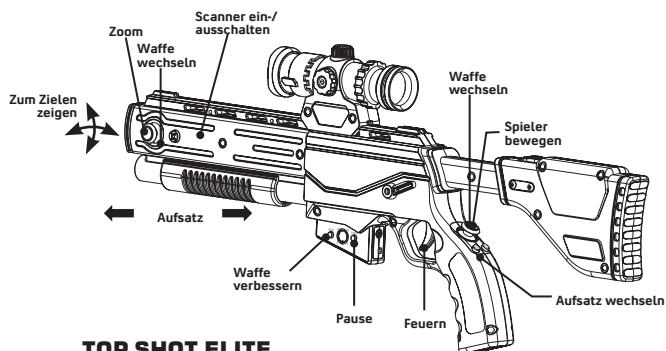


STEUERUNG



XBOX 360 CONTROLLER

AKTION	EINGABE
Bewegen	LS
Feuern	RT
Sekundärfeuer	LT
Umsehen	RS
Waffe wechseln	Steuerkreuz
Aufsatz wechseln	A-Taste halten + Steuerkreuz
EMP (Jagd)	LT
Lenkrakete (Jagd)	LT
Scanmodus ein-/ausschalten	Y-Taste
Ausweichen	LS-Richtung + RB
In Deckung gehen/Deckung verlassen	LB
Deckung wechseln (nur in Deckung verfügbar)	LS-Richtung + RB
Nachladen	X-Taste
Zoom	Rechte Stick-Taste
Sammelobjekte auswählen	Fadenkreuz darüber
Pause	START-Taste
Verbesserungsmenü	BACK-Taste



TOP SHOT ELITE

ACTION LIST	EINGABE
Feuern	Auslöser
Aufsatz	Pump halten
Zum Zielen zeigen	
Waffe wechseln	Richtungstasten
Aufsatz wechseln	A halten + Richtungstasten
Scanner ein-/ausschalten	Y-Taste
Spieler bewegen	Linker Stick
Ausweichen (außerhalb von Deckung)	Linker Stick in Richtung + Y-Taste
In Deckung gehen/Deckung verlassen	Linker Stick-Taste
Deckung wechseln (in Deckung)	Linker Stick in Richtung + Y-Taste
Zoom	Rechte Stick-Taste
Pause	START-Taste
Verbesserungsmenü	BACK-Taste

SO WIRD GESPIELT

BEWEGUNG – Der Agent bewegt sich je nach Spielmodus unterschiedlich.

- **Schusswechsel- und Tarnungsmodi** – Die Agenten bewegen sich entlang einer Reihe von Knotenpunkten. Bei jedem Knotenpunkt muss der Agent alle Ziele ausschalten, bevor er zum nächsten Knotenpunkt gelangen kann. Der Agent kann sich seitwärts an jedem Knotenpunkt entlang bewegen, um anzugreifen und in Deckung zu gehen.
- **Jagd** – Der Agent kann das Zielkreuz mit dem [linken Stick] bewegen. Das Auto folgt dem Fadenkreuz automatisch über den Bildschirm. Die Geschwindigkeit des Autos wird automatisch bestimmt, sodass man sich darauf konzentrieren kann zu schießen und Objekten in der Umgebung auszuweichen.
- **Ermittlungen** – In den Ermittlungsmodi kann der Agent den Tatort mit dem [linken Stick] frei erkunden und nach Hinweisen und Zeugen suchen.

SCHIEßEN – Jedem Agenten stehen zwei Schießmodi zur Verfügung: die Waffe in der Hand und der gewählte Aufsatz. Mit Aufsätzen kann der Agent im Einsatz das Blatt zu seinen Gunsten wenden. Sie werden im Verlauf des Story-Modus freigeschaltet und reichen von Energieschilden und Schutzblasen für Zivilisten bis hin zu speziellen Anti-Schwerkraft-Granaten, die Gegner aus der Deckung holen, und Eisstrahlen, die sie auf der Stelle einfrieren. Die einfallsreichsten Agenten kombinieren Aufsätze für den bestmöglichen Stil und die meisten Punkte!

DECKUNGSSYSTEM – In jedem Schusswechsel- und Tarnungslevel gibt es zahlreiche Objekte, die als Deckung genutzt werden können. Befolgen Sie die Hinweise auf dem Bildschirm, wenn Sie in der Nähe eines Objekts sind, um dahinter in Deckung zu gehen und sich vor feindlichem Feuer und Kameras zu schützen. Führen Sie in Deckung die Anweisungen auf dem Bildschirm durch, um seitlich oder oben herauszuspähen und Feinde präzise unter Beschuss zu nehmen. Sie können auch blind aus der Deckung feuern, Sie sind dabei weniger präzise, dafür aber besser geschützt.

SCANNEN – Drücken Sie die Y-Taste, um die Scan-Funktion zu nutzen, die alle neuen Sonnenbrillen der Agenten standardmäßig bieten. In diesem Modus können Sie Aliens entdecken, die sich in der Öffentlichkeit verbergen, Hinweise zu Objekten finden und die Schwachstellen von Bossen aufdecken.

PUNKTE UND KOMBOS – Jedes Mal, wenn Sie einen Gegner ausschalten, erhält der Agent eine bestimmte Anzahl Kampfpunkte. Normale Gegner bringen wenige Punkte, bei größeren Gegnern und Bossen erhalten Sie mehr. Die Kampfpunkte werden durch Multiplikatoren erhöht, die Sie durch Kombos und das Ausschalten von Gegnern steigern können. Kombos entstehen, wenn Sie mehrere Gegner nacheinander ausschalten und dabei spezielle Aufsätze oder Aufsatzkombinationen einsetzen. Achtung! Wenn Sie von Gegnern getroffen werden, wird ihre Kombo verringert. In den VR-Missionen und Koop-Wettbewerben ist es unbedingt erforderlich, Kombos zu kennen, um hohe Punktzahlen zu erreichen.

GESUNDHEIT – Agenten erleiden im Einsatz Schaden, wenn sie von Gegnern getroffen werden. Die Spieler können sich hinter Deckung verstecken, um ihre Gesundheit langsam wieder aufzufüllen, oder auf Gesundheitssammelobjekte zielen, die beim Ausschalten bestimmter Gegner erscheinen.

EXPOSURE – Die MIB-Regularien sehen vor, dass Zivilisten auf der Erde keine Kenntnis von den dort lebenden Aliens haben. Die Entdeckungsanzeige, die während Schusswechsel- und Jagdsequenzen auf dem Bildschirm erscheint, gibt an, wie sehr sich die örtliche Bevölkerung der aktuellen Situation bewusst ist. Ein einfallsreicher MIB-Agent muss unter allen Umständen verhindern, dass sich die Entdeckungsanzeige füllt. Eine komplett gefüllte Anzeige beendet das Spiel.

Die Entdeckungsanzeige füllt sich, wenn der Spieler Umgebungsobjekte zerstört, Zivilisten nicht in Schutzblasen fängt, um sie nach dem Einsatz zu neutralisieren, oder versehentlich in die Nähe von Zivilisten schießt.

WAFFENVERBESSERUNGEN – Ein Agent kann im Einsatzgebiet oder durch das Ausschalten bestimmter Aliens Waffenverbesserungen finden. Er kann diese einsetzen, um damit die Präzision und den Schaden seiner freigeschalteten Waffen zu verbessern. Den Bildschirm zur Waffenverbesserung öffnen Sie mit der BACK-Taste.

TARNUNG – Bei einigen Missionen dürfen die Agenten nicht von Aliens oder Zivilisten entdeckt werden. Ein Elite-Agent bleibt unentdeckt, indem er sich schnell in Deckung bewegt und Sicherheitskameras und patrouillierende Gegner ausschaltet. Beachten Sie, dass die Sicherheitskameras auch Alarm schlagen, wenn eine Patrouille in ihrem Sichtbereich ausgeschaltet wird, also kümmern Sie sich immer zuerst um die Kamera!

HUD



- **Gesundheit:** Die Gesundheit des Agenten wird sowohl durch eine Anzeige als auch durch einen Effekt auf dem Bildschirm dargestellt.
 - Die Gesundheitsanzeige verändert sich, wenn der Agent Schaden nimmt, ein Gesundheitspaket benutzt oder wieder über volle Gesundheit verfügt.
 - Die Effekte auf dem Bildschirm zeigen an, wie nah der Agent vor der Neutralisierung steht.
- **Waffeninformation:** Die Munitionszahl gibt an, wie viel Munition sich in der aktuell ausgerüsteten Waffe befindet und wie viel Munition für diese Waffe insgesamt vorhanden ist.
- **Fadenkreuze**
 - **Feuern:** Die Fadenkreuz-Elemente sind je nach Art des Feuerns unterschiedlich dargestellt. So dreht sich das Fadenkreuz, wenn Sie feuern, und verändert die Größe oder Farbe beim Aufladen der Waffe.
 - **Nachladen:** Die Fadenkreuz-Animation erscheint, während die Waffe nachgeladen wird.
 - **Schießen nicht möglich:** Das Fadenkreuz wird grau, wenn ein Agent nicht auf das anvisierte Ziel feuern kann.
 - **Waffensteuerung:** Das Fadenkreuz zeigt auch an, wie präzise die aktuell ausgerüstete Waffe ist.

- **Kontextabhängige Aktionen:** Wenn eine kontextabhängige Aktion möglich ist, erscheint eine Nachricht mit der zu verwendenden Taste und einer Beschreibung der Aktion. Beispiel: "[Benutzen-Taste] Wechseln".
- **Punkte:** Die Punkteanzeige besteht aus 3 Teilen:
 - **Gesamtpunkte:** Dargestellt durch die Zahl oben rechts.
 - **Multiplikator gesamt:** Unter den Gesamtpunkten.
 - **Individuelle Punkte:** Wird ein Gegner ausgeschaltet, erscheint ein Kampfpunkt-Symbol mit den erhaltenen Punkten.
- **Gegenstandshinweis** – Wenn ein Agent einen neuen Gegenstand findet, erscheint ein grafisches Symbol samt Beschreibung in der linken unteren Ecke des Bildschirms über der Waffeninformation.
- **Granatanzeige** – Wenn sich ein Agent in der Nähe einer Granate befindet, erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm, das die ungefähre Position der Granate in der Spielwelt anzeigt.
- **Entdeckung** – Dies zeigt die aktuelle Präsenz der MIB in der Umgebung an.

KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE SCHWEIZ

<http://activision-de.custhelp.com>

Im Kundendienstbereich unserer Website finden Sie immer aktuelle Informationen zu unseren Spielen sowie auch Links zu Patches, die kostenfrei heruntergeladen werden können. Wir aktualisieren die Kundendienstseiten täglich, daher sollten sie Ihre erste Anlaufstelle sein. Im Bereich Antworten können Sie die gewünschte Plattform und das Spiel wählen und sich dann die häufig gestellten Fragen und deren Antworten ansehen. Sollten Sie die gewünschte Frage nicht finden, geben Sie einfach einen Suchbegriff ein.

Kundendienst via E-Mail und per Telefon

Die aktuellen Kontaktinformationen und Öffnungszeiten für Ihr Land und Ihre Sprache finden Sie auf unserer Website. Unser Kundendienst ist Ihnen gerne bei technischen Problemen behilflich; Tipps, Tricks, Codes und Cheats können Sie von unserem Support-Team leider nicht erhalten.

Hinweis: Bitte senden Sie kein Spiel direkt an Activision, ohne vorher unseren Kundendienst kontaktiert zu haben. Ein Umtausch bzw. eine Rückgabe muss über den Händler oder digitalen Online-Händler erfolgen, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

Deutschland

Online-Hilfe und E-Mail	: http://activision-de.custhelp.com
Telefon	: + 49 (0)89 21094940 (Ortstarif)
Öffnungszeiten	: Montags bis freitags von 10.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

Österreich

Online-Hilfe und E-Mail	: http://activision-de.custhelp.com
Telefon	: + 43 720880671 (Ortstarif)
Öffnungszeiten	: Montags bis freitags von 10.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

Schweiz

Online-Hilfe und E-Mail	: http://activision-de.custhelp.com
Telefon	: + 41 315280211 (Ortstarif)
Öffnungszeiten	: Montags bis freitags von 10.00 - 20.00 Uhr Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.

(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.

(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.

(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.

(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.

(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf

der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.

(7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Ersatzlieferung des Programms

(1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.

(2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.

(3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.

- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

6. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

7. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

8. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.



activision.de



Activision Blizzard Deutschland GmbH, Fraunhoferstr. 7,
85737 Ismaning

Men In Black, Men In Black II, Men In Black III TM & © 2012 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel © 2012 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2012 RAD Game Tools, Inc. Teile dieser Software verwenden SpeedTree-Technologie. ©2002-2012 Interactive Data Visualization, Inc. NVIDIA® und PhysX® sind eingetragene Warenzeichen der NVIDIA Corporation und werden mit Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

76903226GM

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.